

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-274806

(43) 公開日 平成10年(1998)10月13日

(51) Int.Cl.⁵

識別記号

F I

G 0 3 B 17/53

G 0 3 B 17/53

15/00

15/00

D

H 0 4 N 5/76

H 0 4 N 5/76

E

5/765

5/781

5 1 0 C

5/781

審査請求 未請求 請求項の数8 OL (全 9 頁)

(21) 出願番号

特願平9-80165

(22) 出願日

平成9年(1997)3月31日

(71) 出願人 000201113

船井電機株式会社

大阪府大東市中垣内7丁目7番1号

(72) 発明者 石村 博輔

大阪府大東市中垣内7丁目7番1号 船井

電機株式会社内

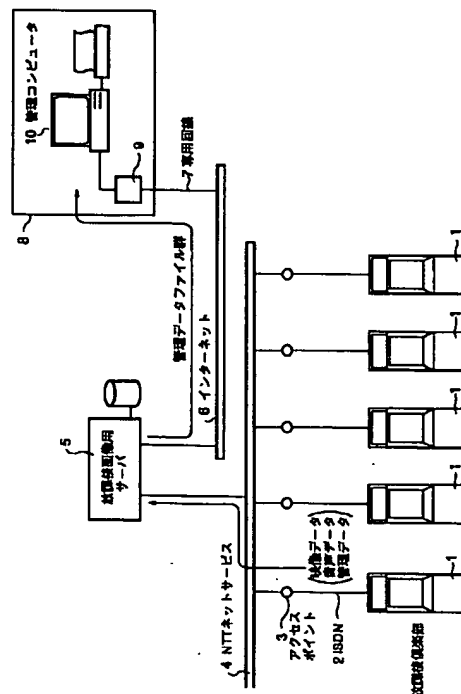
(74) 代理人 弁理士 板谷 康夫

(54) 【発明の名称】 映像プリント遊戯装置

(57) 【要約】

【課題】 映像プリント遊戯装置において、1台の装置でシールプリント遊戯とホームページ遊戯の2種類を楽しむことができ、また、インターネットへアクセスして楽しんだ後にホームページをシールにプリント出力することができるものにおいて、各遊戯の売り上げや利用状況の管理データを容易に取得できるようにする。

【解決手段】 遊戯者所望の映像のシールプリントを出力する機能を持つと共に、インターネットのホームページを作成し、登録する機能と、作成されたホームページをシールにプリント出力する機能を持ち、インターネットの映像データに遊戯の種別毎の稼働回数、売り上げ金額等の管理データを付加して送信する。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯者所望の被写体像を撮像する撮像手段と、予め用意されたフレーム画像データを記憶した記憶手段と、前記フレーム画像データと撮像した被写体像を合成して画面に表示する表示手段と、この画面表示される映像をシール上にプリントする記録手段とを備え、映像をプリントしたシールを遊戯者に提供することが可能な映像プリント遊戯装置において、

該装置は、前記撮像手段により撮像した被写体像と前記記憶手段に記憶されたフレーム画像データをもとに、インターネットのホームページを作成するホームページ作成手段を更に具備すると共に、前記により作成されたホームページをインターネットに対して公開するホームページ画像サーバに電話回線及びネットワーク回線を介して接続可能とされ、

前記ホームページ作成手段により作成されたホームページを前記記録手段によりシールにプリントして出力する機能を持ち、

さらに、該装置は前記電話回線を介して管理コンピュータに接続可能とされ、この管理コンピュータに対して管理データを送信する機能を持ち、この管理データには、少なくとも遊戯の種別毎の利用データが含まれることを特徴とする映像プリント遊戯装置。

【請求項2】 前記利用データが、稼働回数、売り上げ金額、フレーム画像データであることを特徴とする請求項1に記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項3】 音声入力手段及び／又は文字情報入力手段をさらに備え、前記ホームページ作成手段は、ホームページ作成時に該音声入力手段及び／又は文字情報入力手段により入力した音声及び／又は文字をデータとして取り込むことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項4】 装置がインターネットに接続された時に、映像データと共に管理データを送信し、この管理データは、映像データから分離されインターネットを經由して管理コンピュータに対して転送され得るものであることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項5】 前記記憶手段に記憶させるフレーム画像データは適宜にバージョンアップ又はリニューアル可能とされ、前記フレーム画像データの個別の利用データには、現在のフレーム画像データと過去のフレーム画像データに関するものが含まれることを特徴とする請求項1乃至請求項4のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項6】 コインカウンタによりカウントされたデータは、投入されたコインを集めるコインボックスが開けられる毎にリセットされ、管理データ中の売り上げ金額に関するデータは該リセット毎に装置から送信されるものであり、前回のリセット以後のデータを現在データ

とし、これを前回までのデータの累計データと共に送信することを特徴とする請求項1乃至請求項5のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項7】 前記映像をプリントしたシールの提供とホームページをプリントしたシールの提供とで、同一のシール用紙が兼用されることを特徴とする請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置。

【請求項8】 前記映像をプリントしたシールの提供とホームページをプリントしたシールの提供とで、同一のシール用紙が兼用され、後者のホームページをプリントしたシールは、その剥離されるシール片数を前者の映像をプリントしたシールの剥離されるシール片数よりも少なく設定し、それにより形成した余白部分にホームページのアドレス、ID、パスワードを記録するようにしたことを特徴とする請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、映像をプリントしたシールを遊戯者に提供することが可能な映像プリント遊戯装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種の映像プリント遊戯装置としては、所定の金額の硬貨（コイン）が投入されたとき、装置が稼働状態となり、遊戯者が所望する被写体像をカメラを用いて撮像し、この画像と予め用意されたフレーム画像データを背景画像として合成して映像としてCRTに表示すると共に、この映像をビデオプリンタを用いてシール上にプリントするものが知られている。このようなアミューズメント（娯楽）を以下ではシールプリント遊戯と称する（この遊戯は「プリント倶楽部」と愛称されているものである）。

【0003】一方、上記と同様に所定の料金を払うことで、上記装置と同様にして得られる映像データを含んでインターネットのホームページを作成し、電話回線を介してインターネットにアクセスし、このホームページを公開する機能を持ち、さらに、このホームページの映像をシールにプリント出力する機能を持った遊戯装置が提案されている。このようなホームページ作成とインターネットへの公開及びホームページのプリントシールの提供に係るアミューズメント（娯楽）を、以下では、ホームページ遊戯又はこの遊戯の愛称として「放課後倶楽部」と称する。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来では、上記2つの遊戯は、各々専用機で楽しむものであったため、遊戯提供のサービス業者は、それぞれの装置を用意する必要があり、設置スペースが大きくなり、設備コストやランニングコストが高かついていた。

【0005】そこで、この問題を解消するために、本出

願人は、1台の遊戯装置に上記シールプリント遊戯とホームページ遊戯の2つの機能を持たせることを考えた。この場合、1台の遊戯装置に2つの遊戯機能を組み込むことになり、この遊戯装置を用いたサービスの提供者としては、経営管理及び営業政策上、遊戯の種類毎の売り上げ金額や利用状況を把握する必要性があるが、1台の装置に複数の遊戯を備えた場合、全体の合算したデータは把握し易いものの、個々のデータを把握し難いものとなる。また、背景画像である複数のフレーム画像データの利用状況を、上記と同様、人手をかけずに簡単に短時間で管理データとして把握したいとの要請や、遊戯装置で投入されたコインを正確に回収したいとの要請がある。また、シールプリント遊戯とホームページ遊戯とで用いるプリントシールの用紙が別々では、用紙切れ等に対するメンテナンスが煩わしいものとなる。

【0006】本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、1台の装置でシールプリント遊戯とホームページ遊戯の2種類の遊戯を楽しむことができ、しかも、インターネットへアクセスするホームページ遊戯を楽しんだ後に、そのホームページがシールにプリント出力され楽しむことができるものにおいて、2種類の遊戯に関する個々の売り上げや利用状況の管理データを人手を介することなく容易かつ短時間に把握できる映像プリント遊戯装置を提供することを目的とする。また、本発明は、背景画像である複数のフレーム画像データの利用状況を簡単かつ迅速に管理データとして把握でき、画像データのバージョンアップ等に活用可能でアミューズメント性を高めることが可能で、また、投入されたコインを正確に回収することが可能なシールプリント遊戯とホームページ遊戯とで用いるプリントシールの用紙を兼用でき、メンテナンスの煩わしさを解消した映像プリント遊戯装置を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために請求項1の発明は、遊戯者所望の被写体像を撮像する撮像手段と、予め用意されたフレーム画像データを記憶した記憶手段と、フレーム画像データと撮像した被写体像を合成して画面に表示する表示手段と、この画面表示される映像をシール上にプリントする記録手段とを備え、映像をプリントしたシールを遊戯者に提供することが可能な映像プリント遊戯装置において、該装置は、前記撮像手段により撮像した被写体像と前記記憶手段に記憶されたフレーム画像データをもとに、インターネットのホームページを作成するホームページ作成手段を更に具備すると共に、前記により作成されたホームページをインターネットに対して公開するホームページ画像サーバに電話回線及びネットワーク回線を介して接続可能とされ、前記ホームページ作成手段により作成されたホームページを前記記録手段によりシールにプリントして出力する機能を持ち、さらに、該装置は前記電話回線を介

して管理コンピュータに接続可能とされ、この管理コンピュータに対して管理データを送信する機能を持ち、この管理データには、少なくとも遊戯の種類毎利用データが含まれるものである。請求項2の発明は、請求項1に記載の映像プリント遊戯装置において、利用データが稼働回数、売り上げ金額、フレーム画像データであるものである。

【0008】また、請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載の映像プリント遊戯装置において、音声入力手段及び／又は文字情報入力手段をさらに備え、前記ホームページ作成手段は、ホームページ作成時に該音声入力手段及び／又は文字情報入力手段により入力した音声及び／又は文字をデータとして取り込むものである。

【0009】また、請求項4の発明は、請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置において、装置がインターネットに接続された時に、映像データと共に管理データを送信し、この管理データは、映像データから分離されインターネットを経由して管理コンピュータに対して転送され得るものである。

【0010】また、請求項5の発明は、請求項1乃至請求項4のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置において、記憶手段に記憶させるフレーム画像データは適宜にバージョンアップ又はリニューアル可能とされ、フレーム画像データの個別の利用データには、現在のフレーム画像データと過去のフレーム画像データに関するものが含まれるものである。この構成においては、フレーム画像データの利用状況を簡単かつ迅速に管理データとして把握できる。

【0011】また、請求項6の発明は、請求項1乃至請求項5のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置において、コインカウンタによりカウントされたデータは、投入されたコインを集めるコインボックスが開けられる毎にリセットされ、管理データ中の売り上げ金額に関するデータは該リセット毎に装置から送信されるものであり、前回のリセット以後のデータを現在データとし、これを前回までのデータの累計データと共に送信するものである。この構成においては、投入コインすなわち売り上げ金額を逐次正確に把握することができる。

【0012】また、請求項7の発明は、請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置において、映像をプリントしたシールの提供とホームページをプリントしたシールの提供とで、同一のシール用紙が兼用されるものである。

【0013】また、請求項8の発明は、請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の映像プリント遊戯装置において、映像をプリントしたシールの提供とホームページをプリントしたシールの提供とで、同一のシール用紙が兼用され、後者のホームページをプリントしたシールは、その剥離されるシール片数を前者の映像をプリントしたシールの剥離されるシール片数よりも少なく設定し、そ

10

20

30

40

50

れにより形成した余白部分にホームページのアドレス、ID、パスワードを記録するようにしたものである。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、本発明を具体化した一実施例を図面を参照して説明する。図1は映像プリント遊戯装置のシステム全体の構成図である。映像プリント遊戯装置1は、遊戯者が所望する映像をプリントしたシールを遊戯者に提供する遊戯機能と、ホームページを作成し、ホームページをシールにプリントして出力する遊戯機能とを併せ持つものであり、本明細書では、前者の遊戯機能を「シールプリント」と称し、後者の遊戯機能の愛称を「放課後倶楽部」という。映像プリント遊戯装置1は、デジタル公衆電話回線（ISDN）2によりアクセスポイント3を経てNTTネットワークサービス4に接続される。さらに、このネットワークサービス4にはインターネットへホームページを公開するための放課後画像用サーバ5が接続され、この放課後画像用サーバ5はインターネット6に接続されている。

【0015】また、インターネット6には、専用回線7により本システムの管理者8の管理コンピュータ10がモデム9を介して接続されている。映像プリント遊戯装置1は、映像データと音声データに管理データを付加してISDN2を経て放課後画像用サーバ5に送信する。放課後画像用サーバ5では、管理データを分離し、その管理データ群をインターネット6を経て管理コンピュータ10に伝送する。

【0016】図2は映像プリント遊戯装置1のブロック図である。映像プリント遊戯装置1は、遊戯機能の制御を司るコンピュータ12を有し、このコンピュータ12には、制御用のプログラムや、映像の背景となる複数種類のフレーム画像データ等を格納したメモリ（記憶手段）が内蔵されている。コンピュータ12には、遊戯者所望の被写体像を撮像するカメラ13（撮像手段）、撮像した被写体像とフレーム画像データと入力された文字情報とを合成した映像を画面表示するCRT14（表示手段）、音声を入力するためのマイク15（音声入力手段）、音声出力のためのスピーカ16、上記映像をシールにカラープリントするプリンタ17（記録手段）、遊戯者により投入されたコインを識別しその金額をカウントするコインカウンタ18等が接続されている。また、CRT14上にはタッチパネル式で文字等をデータ入力するための画面が表示される（文字情報入力手段）。

【0017】コンピュータ12は、シールプリントの遊戯機能と、インターネットのホームページを作成し、それをインターネットに対して公開する機能及びそのホームページをシールにプリントする機能からなる放課後倶楽部の遊戯機能とを具備しており、上記カメラ13、CRT14、プリンタ17等は、これら両遊戯に兼用している。つまり、カメラ13により撮像した被写体像と、フレーム画像データと、入力された文字データをもと

に、シールプリント用の映像が作成され、また、同様の映像をもとにホームページ用の映像が作成され、これらの作成されたシール用の映像やホームページをプリンタ17によりシールにプリントして出力する。作成されたホームページデータは、モデム19及び電話回線を介してネットワーク11に送信される。

【0018】図3は、映像プリント遊戯装置1の動作を示すフローチャートである。遊戯者によりコイン（百円玉、又は五百円玉）が投入されると（＃1）、コインカウンタ18により識別、カウントされ、コイン数に応じて、シールプリントの遊戯又は放課後倶楽部の遊戯のいずれかが選択される。ここでは、シールプリントの遊戯は低金額（三百円）で稼働可能に設定されていて、投入されたコインの金額がその金額に達してから遊戯者により決定キーが操作されることで選択され、放課後倶楽部の遊戯は、高金額（五百円）で稼働可能に設定されていて、投入されたコインの金額がその金額に達した時点で自動的に選択される（＃2）。CRT14には、ガイダンス表示が成されるので、これに従ってコイン投入及び遊戯の選択操作は容易に行える。

【0019】シールプリントの遊戯が選択された時は、遊戯者の好みのフレーム選択が行われ（＃3）、さらに、所望の被写体像をカメラ13により撮影する（＃4）。続いて、文字入力が行われる（＃5）。これらの操作も、CRT14のガイダンス表示に従って簡単に言うことができる。CRT14には、選択されたフレーム画像を背景に撮影された被写体像と入力された文字情報とが合成された映像が表示される。さらに、この映像はシールにプリント出力される（＃6）。シールのプリント感様については後述する。

【0020】放課後倶楽部の遊戯が選択された時も、同様に、ホームページ用に遊戯者の好みのフレーム選択が行われ（＃7）、さらに、所望の被写体像をカメラ13により撮影する（＃8）。続いて、名前・メッセージ等の文字入力（＃9）、マイク15を用いた音声の記録を行う（＃10）。これにより、選択されたフレーム画像を背景に撮影された被写体像と入力された文字情報とが合成されて映像となり、この映像と音声情報とによりホームページが作成され、CRT14には、その映像が表示され、スピーカ16から音声を聞くことができる。このホームページデータを放課後画像用サーバ5に送信し、ホームページ登録する（＃11）、その後、このホームページの映像はシールにプリント出力される（＃6）。こうして、インターネットにアクセスしてホームページを公開して楽しんだ後に、ホームページをシールにプリントして出力でき、楽しさが増大する。

【0021】図4は、コイン投入時の動作のフローチャートである。本遊戯装置1のコンピュータ12は、コインカウンタ18によりカウントされたコイン数が、シールプリント遊戯の稼働可能な低金額（三百円）に達した

かを調べ(#21)、投入コインの金額がその金額に達するまでは、コインカウント数、遊戯種別毎の遊戯の稼働に必要な残りコイン数がCRT14に画面表示される(#22~#25)。投入コインの金額が前記金額に達すると(#26でYES)、CRT14に表示された決定キーが遊戯者によってタッチ操作されることで(#26でYES)、その遊戯が選択される(#27)。また、カウントされたコイン数が放課後倶楽部の遊戯の稼働可能な高金額(五百円)に達したなら(#24でYES)、放課後倶楽部の遊戯が自動的に選択される(#28)。このようにして選択操作を行うため、構成が簡素となり低コスト化が図れ、また、煩わしい操作を要することなく誰でもが容易に所望の遊戯を選択し、楽しむことができる。

【0022】図5は、遊戯装置1から送出される管理データのフォーマット図である。遊戯装置1は、上記のように電話回線、ネットワークを介して放課後画像用サーバ5に接続されていて、このサーバ5に映像データ、音声データに管理データを付加して送信する。送信は、放課後倶楽部の起動時と放課後倶楽部の通信時に行われる。放課後画像用サーバ5では、受信したデータから管理データを分離し、この管理データはインターネット6を通じて管理コンピュータ10に転送される。管理コンピュータ10では、受信した管理データを逐次更新し、適宜にこの管理データに基づいて必要な処理を行う。管理データには、例えば、遊戯の種別毎の稼働回数、売り上げ金額、フレーム画像データの個別の利用データが含まれる。

【0023】図示の例において、送信コードは遊戯装置1からのデータであることを認識させるためのもの、端末IDは複数の遊戯装置の中の機番コード、データNo.はデータ飛び防止のためのもの、ステータス及びエラーコードは送信ステータス及びエラーステータス、バージョンNo.はプログラム番号、現在の百円玉及び五百円玉のボックス内コイン数はコインボックスが開けられる毎にリセットされ、前回の百円玉及び五百円玉のボックス内コイン数は累計値である。サービス回数(放課後とシール)は装置異常時に無料で稼働させた回数、アラーム時間・回数は紙切れ等のもの、現在フレーム及び過去フレームは、フレーム画像データの個別の利用データである。

【0024】本実施形態のデータ送信を用いることで、遊戯の種別毎の稼働回数、売り上げ金額、フレーム画像データの個別の利用データが容易かつ短時間に取得でき、営業政策が取り易くなる。また、装置がインターネットに接続された時に映像データと共に管理データが送信されるので、管理データを別個に送信する手間は不要となる。また、背景画像である複数のフレーム画像データの利用状況が迅速に取得できるので、顧客の趣向が分

等に活用することで、アミューズメント性を高めることができる。また、コインボックスが開けられる毎にコインのカウントデータが送信されるので、売り上げ金データは正確に把握でき、従って、不正が入り込む余地がなく、正確に回収することができる。なお、画像データのバージョンアップは、ネットサービス4、電話回線2を介して行うことができる。

【0025】図6(a)(b)はシール遊戯でのプリントシールと放課後倶楽部でのプリントシールの例を示す図である。シール21は、シールプリント遊戯で用いるシール用紙と、放課後倶楽部でのホームページをプリントするシール用紙とで、同一のものが兼用される。後者のホームページのプリントシールは、その剥離されるシール片数22を前者のプリントシールの剥離されるシール片数22よりも少なく設定され、それにより形成された余白部分に、遊戯者が入力したメッセージ23やホームページのアドレス、ID、パスワード等24と、コメント25を記録するようにしている。このように、1種のシール用紙を2つの遊戯に兼用することで、用紙の補充、その他のメンテナンスが容易となる。

【0026】なお、本発明は上記実施形態の構成に限られず種々の変形が可能である。例えば、管理データをインターネットの映像データと共に送信する実施形態を示したが、管理データは映像データとは別個に送信するようにしてもよい。また、シールのプリント数について遊戯者が希望枚数を選択し得るようにしてもよく、その場合は、希望枚数に応じて料金が割り増しとなるような構成を採用するが、その場合にあっては、選択操作が容易となるような工夫を施すことが望ましい。

【0027】

【発明の効果】以上のように請求項1乃至請求項3の発明によれば、シールプリント遊戯とホームページ遊戯の2種類の遊戯を楽しむことができ、しかも、インターネットへアクセスするホームページ遊戯を楽しんだ後に、そのホームページをシールにプリント出力して楽しむことができるものによって、管理コンピュータに対して、遊戯の種別毎の稼働回数、売り上げ金額、フレーム画像データの個別の利用データを管理データとして送信するようにしたので、この種の管理データを容易かつ短時間に取得することが可能となる。

【0028】また、請求項4の発明によれば、装置がインターネットに接続された時に映像データと共に管理データを送信するので、管理データを別個に送信する手間が不要となる。

【0029】また、請求項5の発明によれば、背景画像である複数のフレーム画像データの利用状況を簡単かつ迅速に管理データとして取得できるので、これを画像データのバージョンアップ等に活用でき、アミューズメント性を高めることが可能となる。

【0030】また、請求項6の発明によれば、コインボ

ックスが開けられる毎にその時点までのコインのカウン
トデータが送信されるので、不正が入り込む余地がなく
なり、売り上げ金を正確に回収することが可能となる。

【0031】また、請求項7又は請求項8の発明によれ
ば、映像のシールプリント遊戯と、インターネットのホ
ームページ遊戯でのホームページのシールプリントと
で、1つの用紙を兼用できるので、メンテナンスが煩わ
しくないものとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態による映像プリント遊戯装
置のシステム全体の構成図である。

【図2】映像プリント遊戯装置のブロック図である。

【図3】映像プリント遊戯装置の動作のフローチャート
である。

【図4】コイン投入時の動作のフローチャートである。

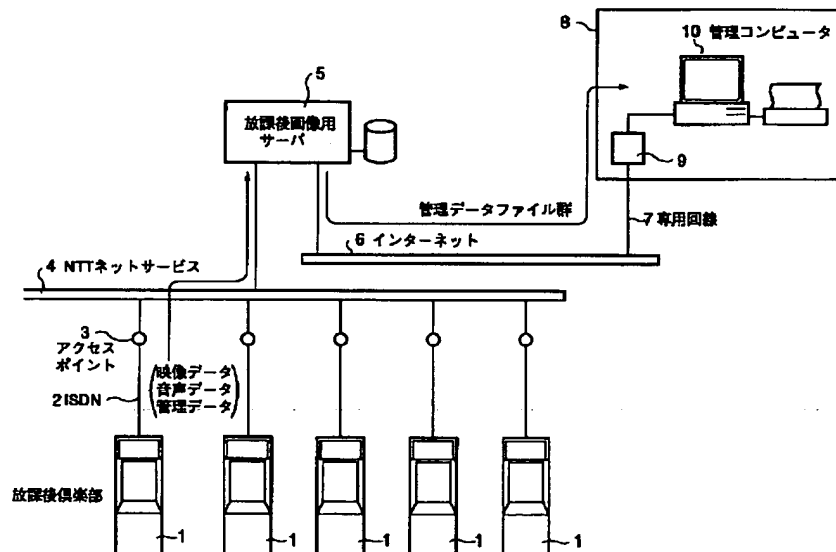
【図5】装置から送出される管理データのフォーマット
図である。

【図6】(a) (b)はシール遊戯でのプリントシール
と放課後倶楽部でのプリントシールの例を示す図であ
る。

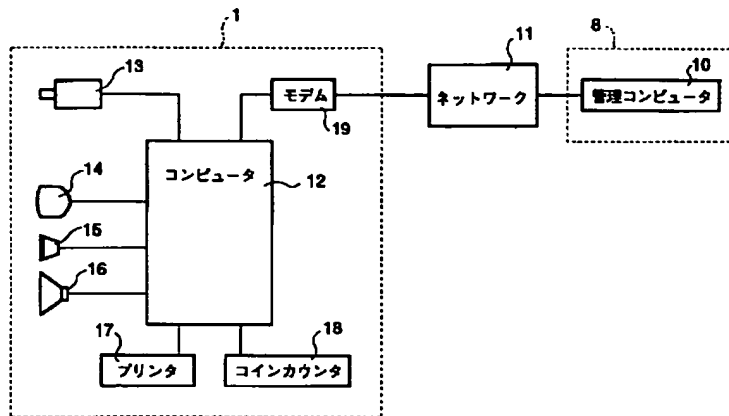
【符号の説明】

- 1 映像プリント遊戯装置
- 2 電話回線 (ISDN)
- 4 ネットワークサービス
- 5 放課後画像用サーバ
- 6 インターネット
- 10 管理コンピュータ
- 12 コンピュータ
- 13 カメラ (撮像手段)
- 14 CRT (表示手段)
- 15 マイク (音声入力手段)
- 17 プリンタ (記録手段)
- 18 コインカウンタ

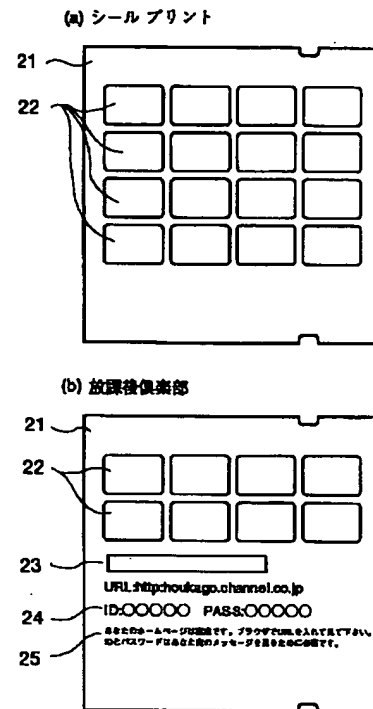
【図1】



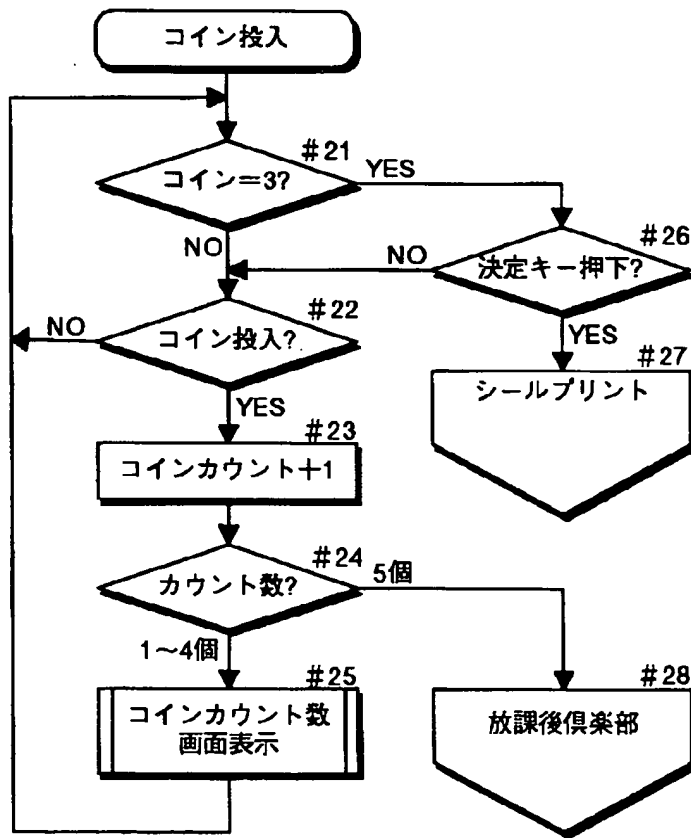
【図2】



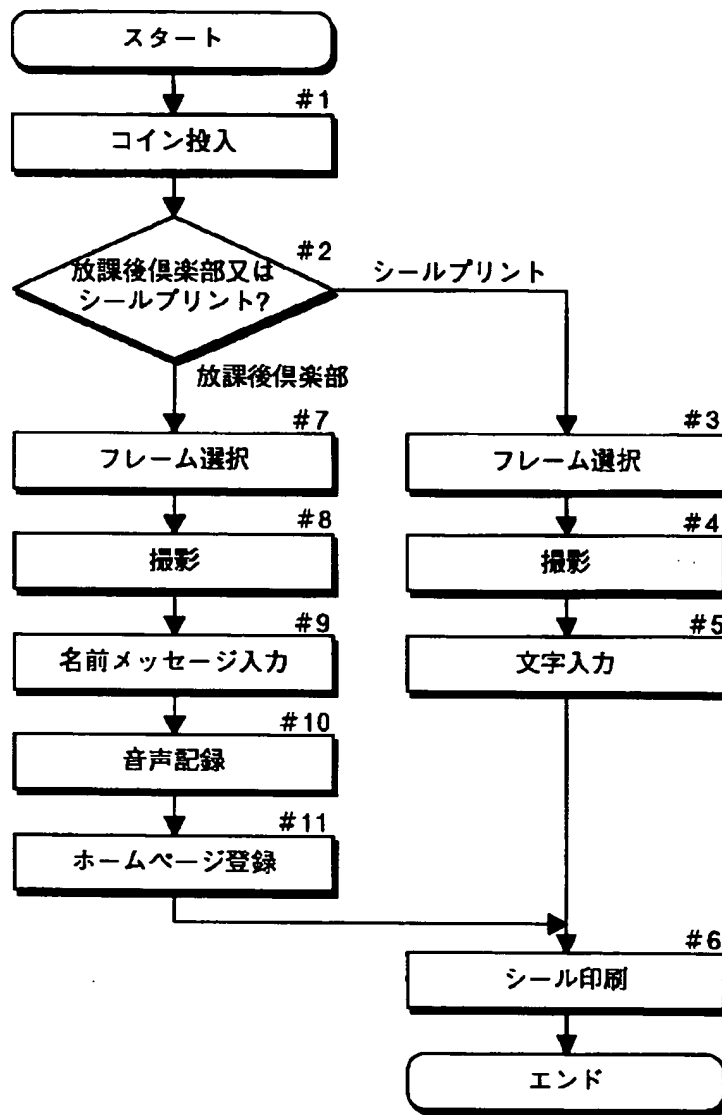
【図6】



【図4】



【図3】



【図5】

送信 コード	端末 ID	ステータス バージョン				現在			前回		前々回	
		データ No.	エラー コード	No.	送信日付・ 時刻	百円玉 ボックス内 コイン数	五百円玉 ボックス内 コイン数	ボックス内 リセット 時刻	百円玉 ボックス内 コイン数	五百円玉 ボックス内 コイン数	百円玉 ボックス内 コイン数	五百円玉 ボックス内 コイン数
3/バイト	3/バイト	1	1	1	1	5	2	2	5	2	2	2

売上 コイン投入数		利用回数		サービス回数		稼働 時間	利用 時間	アラーム 時間	アラーム 回数	予備
百円玉	五百円玉	放課後	シール	放課後	シール					
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8

現在フレーム (フレームNo./利用回数) ×36					過去フレーム (フレームNo./利用回数) ×36					データ 36b	チェックサム
データ 1a	データ 2a	データ 3a	データ 36a	データ 1b	データ 2b	データ 3b	データ 36b		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
計144バイト					計144バイト						